

JAPANMANIA

Nº 17 • SEPTIEMBRE 1997

MADE IN JAPAN

鳥坂田博信堀雄



• PLAYSTATION SATURN

SAMURAI SPIRITS RPG

Los personajes de la popular saga de lucha de SNK protagonizan uno de los títulos de rol más esperados y espectaculares del año.

SALAMANDER DELUXE PACK+

• PLAYSTATION

KING OF FIGHTERS' 96

El crack de Neo Geo CD irrumpe con fuerza en la máquina de Sony a través de una soberbia conversión.

PUZZLE ARENA TOSHINDEN

FOREVER WITH YOU PUZZLE

ZERO DIVIDE 2

• SATURN

CAN CAN BUNNY

WAKU WAKU SEVEN



7 SEXY
NIPPON!
GIRLS

EXCLUSIVAS PARA
JAPANMANIA

MANGAZONE

鳥坂田博信堀雄

• PLAYSTATION

GHOST IN THE SHELL

Kodansha une sus fuerzas a SCE para dar forma a la obra más conocida de Masamune Shirow.

SUPERMANGA

鳥坂田博信堀雄

• PAPELES AMARILLOS



• VIDEO GIRL LEN

• NEOGENESIS EVANGELION

• VIRTUA FIGHTER

• MANGAKA •

Decimocuarta entrega del juego de cartas coleccionables.

博



坂田博信堀雄鳥坂

鳥坂田博信堀雄

TOYA
HARADA

**“AL ABANDONAR LA
HABITACION, ESTABA
LLENITA DE PELO”**

La señorita Harada cometió un error de principiante en el mundo de la hostelería al permitir a The Punisher utilizar la bañera sin redcilla. El resultado de aquel jabonoso chapuzón repleto de fricciones fue una bañera rebosante de pelo y tres barrios japoneses con problemas en sus cañerías. Otra víctima del “Rey del Uello” fue la toalla que ahora parece un lomo de armiño.

Lo que parece la cinta del pelo es, en realidad, una liga de The Punisher tras una noche de baile «agarrao». Toya es tan calva como una mona.

かなの

4

YELLOW FLASHES



El sorprendente GUNDAM THE BATTLE MASTER domina por derecho propio las noticias de este mes, entre las que destaca la última entrega de la saga ROCKMAN X para Saturn (muñeco incluido) y el grato recuerdo de nuestro amigo El Tijeritas, protagonista de CLOCK TOWER: THE FIRST FEAR para PSX.

6

MADE IN JAPAN

PLAYSTATION-SATURN SAMURAI SPIRITS RPG



Después de incontables retrasos, el esperado RPG basado en la saga de lucha de SNK está por fin entre nosotros. Os contamos cómo es uno de los juegos más esperados del año.

SATURN CAN CAN BUNNY

El juego que nunca compraría tu abuela... a menos que le guste «ir a buscar un cable».

PLAYSTATION-SATURN SALAMANDER DELUXE PACK+

Una colección de clásicos de Konami que incluye SALAMANDER, LIFEFORCE y SALAMANDER 2.

PLAYSTATION FOREVER WITH YOU PUZZLE

PLAYSTATION PUZZLE ARENA TOSHINDEN



PLAYSTATION KING OF FIGHTERS' 96

La esperada conversión de la recreativa de SNK es aún mejor de lo que los fanáticos esperaban.



SATURN WAKU WAKU SEVEN

PLAYSTATION ZERO DIVIDE 2

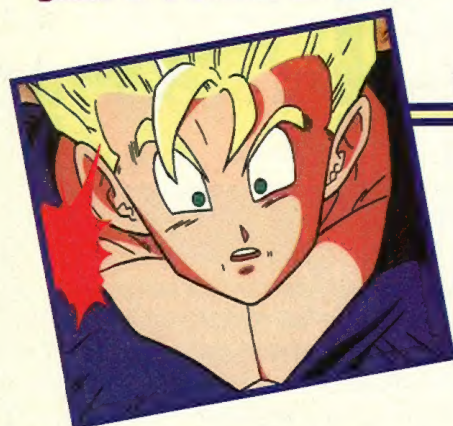
La segunda parte del juego de Zoom derrocha calidad y jugabilidad a raudales.

MANGA ZONE

GHOST IN THE SHELL, una de las obras más conocidas de Masamune Shirow, llega a PlayStation de la mano de Kodansha y Sony Computer Entertainment.

SUPER MANGA

Los mangas Video Girl Len, de Masakazu Katsura; Neogénesis Evangelion, de Yoshiyuki Sadamoto y Gainax; y los animes Dragon Ball Z: el regreso de Broly y Virtua Fighter II son las reseñas a las que dedica el Profesor Augustus Wanamaker su sección Papeles Amarillos.



JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para ti. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. CHARA: Personaje. MANGA: Cómic japonés. MECHA: Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. OVA: Una película de animación realizada específicamente para ser editada en video.

Director: Marcos García Coordinador SUPERMANGA: Jesús Manuel Montané Diseño y maquetación: Tomás Javier Pérez Rosado Edición: J. L. del Carpio
Han colaborado en este número: Bruno Sol, Roberto Serrano, Lázaro Fernández, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

ALERTA ROJA

LAS OTRAS INVASIONES

NEKO

de Camaleón Ediciones

Por si no visitáis la librería especializada que tenéis «taaaan» cerca de casa. Por si no estáis metidos en el mundo de los fanzines. Por si sólo sabéis lo que ocurre en nuestro país... os informo de la existencia de revistas de pequeño tiraje, pero gran calidad, destinadas a los otakus más recalcitrantes. Entre ellas destaca NEKO, una de las primeras y sin lugar a dudas la realizada

con mayor profesionalidad. Y medios.

NEKO es una revista de **Camaleón Ediciones**, un enigmático sello en torno al cual se reúnen algunos de los mejores profesionales del cómic de **Barcelona**. Por eso pueden permitirse el lujo de contar con una mascota dibujada por **Ismael Ferrer**, articulistas de **Planeta** como **Ana María Meca** o **Annabelle Petit**, e información urgente del mercado japonés -cotilleos incluidos-. Por si fuera po-



co, tienen el acierto de meterse habitualmente con nuestro Augusto Coordinador (hay quien dice que la M de **Montané** ya es como la M de **Fritz Lang**). Cosa que, francamente, nos enternece. ¿Precio, páginas...? Variables, dependiendo de la cantidad de novedades y las ganas de sus jóvenes responsables. También se agradece.

■ **NEKO**. Camaleón Ediciones. C/ del Vent nº 41, Bajos, 08031 Barcelona.

◆◆◆ **UN PACK MUY ESPECIAL.** La conmemoración de los diez años de existencia de **Rockman/Megaman** parece no tener fin. El último episodio lo protagoniza la versión **Saturn** de **ROCKMAN X4**, que acaba de salir al mercado japonés en un *Special Limited Pack*, que incluye un muñeco de la colección *Mega Armor Series* de **Bandai**. En lo referente al juego, **ROCKMAN X4** es una auténtica pasada en gráficos y jugabilidad, a años luz del churresco **ROCKMAN X3**. De verdad, muy bueno.



◆◆◆ **CAÑA AL ROBOT.** Acostumbrados ya a las «perrescas» adaptaciones de la saga **Gundam**, el último lanzamiento de **Bandai** para **PlayStation** ha caído en la redacción como una bomba. Protagonizado por diez «robots» asombrosamente animados y de un tamaño considerable, **GUNDAM THE BATTLE MASTER** es un sorprendente arcade de lucha que supera en el aspecto técnico a la mayoría de los títulos de este género que invaden el mercado. Estad atentos al próximo número.



AQUELLOS CHIFLADOS EN SUS LOCOS CACHARROS

Si creías que estaba todo inventado en cuanto a juegos de carreras, deberías echar un vistazo al último lanzamiento de Xing Entertainment para PlayStation. RECIPROHE-

AT 5000 da una nuevo giro al género al presentarnos una trepidante y superadictiva competición entre diez aviones diferentes (todos ellos clásicos de la aviación, como el Zero japonés, el Messerschmitt, el Spitfire, el P-51 Mustang o el biplano Pitts) por cuatro circuitos cerrados. Incluye además un modo para 2 jugadores en *Split Screen* en el que ambos pueden utilizar todo tipo de artimañas para llegar a la meta primero.

EL TERROR ORIGINAL LLEGA A PSX.

La fiebre CLOCK TOWER continúa haciendo estragos en tierras niponas. La última muestra de ello es el lanzamiento por parte de Human de la adaptación para PSX del CLOCK TOWER original de SFC al módico precio de 3800¥. Salvo la incorporación de una *intro* generada por ordenador y algunos efectos de sonido nuevos, el juego es absolutamente idéntico al de *Super Famicom*, para alegría de los fans del «Tijeritas». Ojala el previsible éxito de CLOCK TOWER 2 en Europa anime a alguna compañía a traer la primera parte.



がなの

がなの



ナ...ナントイウ 魔力ダ!
近づくコトスラ...デキナイ!



Tras un retraso de más un año respecto a su fecha inicial de lanzamiento, el 27 de Junio pasado salió a la venta en tierras niponas el RPG de SAMURAI SHODOWN en los tres formatos prometidos: **Neo Geo CD, Saturn y PlayStation**. Aunando elementos de Rol con otros extraídos de los arcades de lucha, **SHINSETSU SAMURAI SPIRITS BUSHIDOHRETSUDEN** reu-

DOWN). La segunda, un verdadero *Tour De Force* de dificultad manifiesta, nos presenta a un nuevo miembro de la familia **SNK**, Mizuki Rashoshin, un siniestro monje empeñado en resucitar a Ambrosia, el Dios de la Oscuridad. Con batallas tipo **FINAL FANTASY**, pero con la novedad de poder ejecutar las magias como si fueran llaves de un arcade de lucha, **BUSHIDOHRETSUDEN** comienza con



クンゲレ アーラ



サムライスピリッツ
武士道烈伝



ne todo el elenco de la célebre saga de **SNK** para dar forma a un trepidante RPG dividido en dos historias totalmente independientes. La primera de ellas (con seis prólogos diferentes, dependiendo del personaje elegido) nos enfrenta a Shiro Tokisada Amakusa (el malvado por excelencia de la saga SHO-



これは、箱根の関所しか
越えられない手形じゃないか

BUSHIDOHRETSUDEN
ESTA DIVIDIDO EN DOS
HISTORIAS TOTALMEN-
TE DIFERENTES. UNA
DE ELLAS CON SEIS
PROLOGOS DIFEREN-
TES, DEPENDIENDO DE
NUESTRO PERSONAJE.



カムイ リムセ



la elección de personaje entre seis diferentes (Haohmaru, Genjuro, Nakoruru, Ukyou, Galford y Cham Cham). La aventura en solitario dura poco, ya que más adelante podremos unir nuestras fuerzas con otros dos luchadores, formando un trío invencible con el que surcaremos el mundo entero.

SAMURAI SPIRITS RPG



スキよ

MADE IN

JAPAN



がなの
ROM

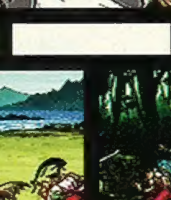
PSX-SATURN

SNK

Pese a algunos defectos, como la carga desde CD al entrar o salir de una casa o antes de cada pelea, **BUSHIDOHRETSU-DEN** es un grandísimo juego. Ya no sólo por sus preciosos gráficos, detallistas al

EN LA TABERNA PODREMOS ENCONTRAR COMPAÑEROS PARA NUESTRA AVENTURA ENTRE TODO EL ELENCO DE **S. SHODOWN**.

go hubiera visto la luz en su momento hace un año, seguro que habría cosechado un éxito mayor del que va deparar en un mercado obsesionado con **FINAL FANTASY VII**. Eso sí, no deja de ser una compra esen-



máximo, sino por la gran variedad de situaciones que presenta, como las dos historias diferentes y los seis prólogos o su extraordinaria banda sonora, extraída de los diversos temas de la saga de lucha. La pena es que si este jue-

BASARA SERA UN INESPERADO ALIADO EN UNO DE LOS COMBATES MAS DECISIVOS DEL JUEGO. TODA LA AYUDA ES Poca.

cial para los fans del RPG, y cómo no, para todos aquellos fanáticos de la saga **SHODOWN**. Y que se preparen los demás, ya que según dicen, **SNK** está ultimando ya **FATAL FURY RPG**.
NEMESIS

がなの

MADE IN JAPAN



Cada vez son más los títulos de temática adulta que aparecen en el catálogo japonés de Saturn. En la



mayoría de los casos se trata de conversiones provenientes del mundo del PC. El erotismo vende.



がなの ROM

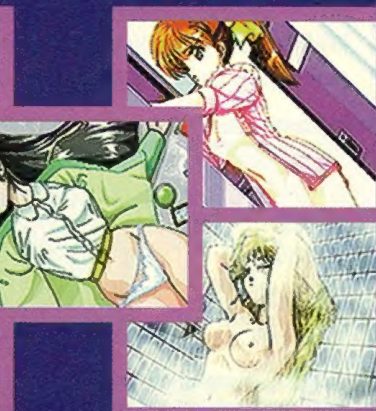
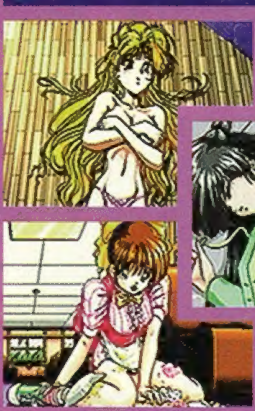
SATURN

KID



F-15 イーグル
A-10 サンダーボルト
F-16 ファルコン
P-3 オライオン

En vista de la excelente acogida que tuvo nuestra pequeña revisión del genial IF, hemos decidido tirarnos a la piscina para ofreceros imágenes de otro título para Saturn de temática adulta, pero mucho más subido de tono. La etiqueta «mayores de 18 años» que adorna la carátula de CAN CAN BUNNY es todo un presagio de lo que nos espera en esta aventura gráfica de

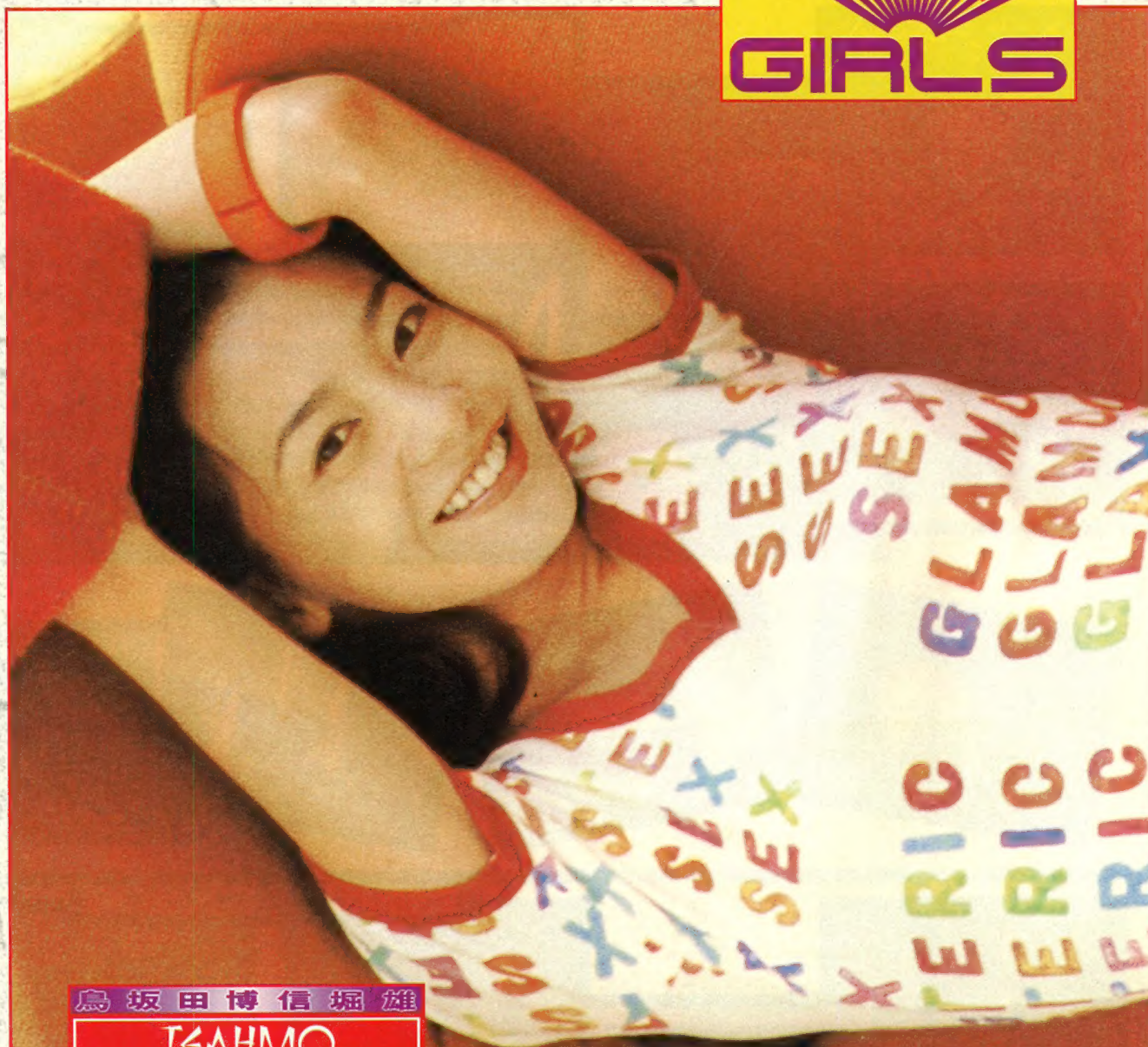


Kindle Imagine Develop, basado en una popular saga de OVAs eróticos. Dividido en tres historias diferentes, BUNNY no se corta un pelo en el aspecto gráfico, elevando la temperatura del jugador a límites insospechados (sobre todo aquellos que tengan la suerte de poseer ligeros conocimientos de japonés). Sin duda, el juego que nunca te comprarían tus padres.

NEMESIS & DOC

CAN CAN BUNNY





鳥 坂 田 博 信 堀 雄

TEAHMO
KRAHTER

“LA SIMPATIA Y SU
IRREGULARIDAD
FACIAL ME PRIVA”

No, amigos. Tras años pensando que Mayerick se iba a retozar a La Mancha, resulta que donde iba era a Lah Manxha, región norteña de Japón donde daba buena cuenta de la nipona que tenéis en la imagen. Si os fijáis en su camiseta, podéis leer palabras como “sex” y las últimas letras de “Mayeric”, lo que prueba las golferías de nuestro St. Andrews andante.

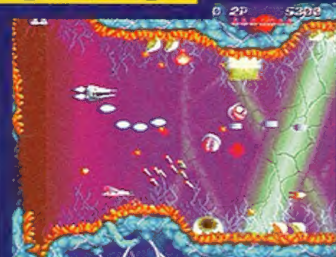


がなの

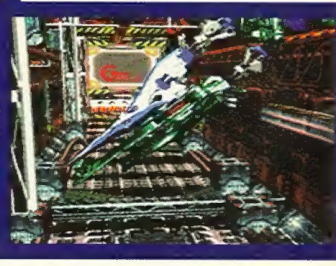
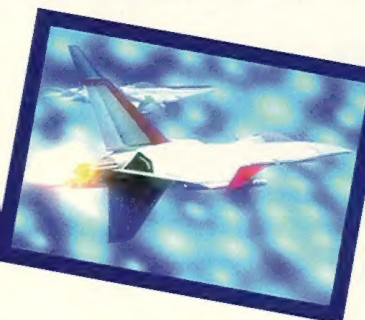
がなの



SALAMANDER 2 *1996*



Después de la recopilación de PARODIUS, TWIN BEE y GRADIUS, tan sólo hace mes y medio vio la luz en **Japón** el esperado **SALAMANDER DELUXE PACK PLUS**, donde se dan cita el mítico SALAMANDER de verano del 86, LIFEFORCE (la versión americana que incluía un entorno gráfico retocado y el sistema manual de power-up que aparecía un año después) y la espectacular segunda parte (SALAMANDER 2) que visitó los salones recreativos a principios del pasado año en **Japón**. La característica más distintiva de esta saga, y que le diferenciaba de GRA-



LIFEFORCE *1987*



DIUS, era la alternancia de fases horizontales con verticales y la aparición del segundo jugador simultáneo. Estos dos detalles y los variados *Final Bosses* le hicieron triunfar en *coin-op* y también en su posterior conversión a otros sistemas (no olvidar el genial LIFEFORCE de NES). Las diferencias entre la versión *Saturn* y *PSX* de la recopilación de Konami se reducen a mayor calidad en las *intros* y *extros* en *PSX* y algunas opciones exclusivas para cada versión. Los dos primeros clásicos de mediados de los 80 permanecen inalterados de su formato original (incluso se emula el *slowdown*) y

SALAMANDER DELUXE PACK +

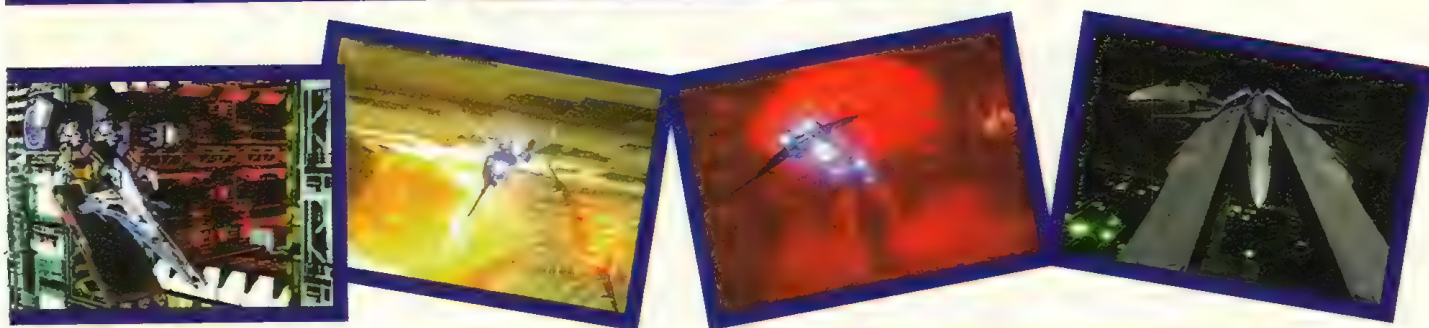




**が なの
R O M**

■ PSX-SATURN

■ KONAMI



SALAMANDER *1986*



en ellos encontraremos un completo menú de opciones disponible. SALAMANDER 2 es un verdadero shoot'em-up de 32 bits muy en la línea del inimitable PULSTAR de Aicom, con intros y gráficos renderizados, un espléndido colorido, multiples planos de scroll y bonitos Final Bosses, aunque ligeramente corto y fácil de completar. Pero para eso esta el modo especial Loop2, que una vez finalizado el juego nos obligará a completarlo de nuevo con un solo continue y presenciar nuevos enemigos, patrones de ataque y exclusivos remixes musicales de la saga. Otro detalle es la incorporación dos bonitas intros para presentar el preciado pack, incluidas las carátulas originales y fechas de aparición de los SALAMANDER, y un completo test de BGM's en cada juego. Es de suponer que esta sabrosa recopilación no aparecerá en Europa. Una auténtica pena y el triste castigo por vivir a este lado del globo terráqueo.

THE ELF

がなの

MADE IN JAPAN



Además del modo competitivo, se incluye un modo puzzle para un jugador, en la línea del GEM X de Amiga.



がなの
ROM

PLAYSTATION

KONAMI

El elenco femenino de la saga TOKIMEKI MEMORIAL: FOREVER WITH YOU se apunta a la moda de los puzzles para ofrecernos uno de los títulos más revolucionario de este género que hemos visto en los últimos meses. Aunque toma la apariencia de un nuevo clon de PUYO PUYO, la principal novedad de **FOREVER WITH YOU PUZZLE** reside en su endiablada y original mecánica. Las fichas no caen desde arriba de la pantalla, sino que aparecen por hileras en la parte de abajo. Con la ayuda de un cursor debemos intercambiar las fi-



chas hasta juntar tres o más de un mismo color, iniciando una reacción en cadena que, como en el caso de **SUPER PUZZLE FIGHTER X**, se traduce en una sucesión de *combos* y lluvia de fichas sobre el panel rival. Además del modo de juego *versus*, Konami ha incluido otra modalidad de puzzle mucho más relajada, para un único jugador, en el que los reflejos y la lucha contra el crono dejan paso a la estrategia. Dada la gran acogida que tienen este tipo de juegos, no sería una locura pensar en un lanzamiento de **FWY PUZZLE** a escala mundial. El tiempo lo dirá.

NEMESIS



Fefa revolucionó el bingo parroquial al cantar los números en sujetador. Las taquicardias se cuentan a pares.

FOREVER WITH YOU PUZZLE



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

AKEMI
AYAKI

**“ES UN REGALO DE
MI ABUELA Y NO LO
LAVO POR RESPETO”**

Pese a las insistentes peti-
ciones del Museo Nipón de
Restos Antropológicos, Ake-
mi se niega a prestar su si-
llón. Según los expertos, de-
bajo de sus cojines es muy
posible que se encuentren
valiosos restos de civiliza-
ciones antiguas. Según la
policia, es también muy po-
sible que allí se encuentre
Kacho Shiesta, un antiguo
novio suyo desaparecido
una tarde hace trece años.



Aunque todos estén
obcecados con el si-
llón, lo cierto es que la
moqueta, sin ser roga-
do de su abuela, debe
tener tantos o más
restos de gran interés.

が なの

かなの

MADE IN JAPAN



かなの
ROM

PLAYSTATION

TAKARA

ra cuestión de tiempo que alguna otra compañía siguiera los pasos de **Capcom** y su **SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO**. En este caso ha sido **Takara** y su no menos popular saga **TOSHINDEN**, cuyo elenco de luchadores vuelve a adoptar el look *SuperDeformed* tras el fallido **NITOSHINDEN**. Eiji, Ellis, Sofia, Duke y Kajin de **TOSHINDEN**, Chaos, Tracy y Vermillion de **TOSHINDEN 2**, Shizuku de **TOSHINDEN 3** y **RIPPER** del **TOSHINDEN URA** dejan por un momento las luchas 3D para protagonizar un divertido puzzle.

Otro de tantos clones del clásico **PUYO PUYO**, cuya principal novedad reside en ser el primero que permite, como en **KING OF FIGHTERS**, formar equipo con otros luchadores. Intercalando pequeñas secuencias cómicas, como en **S.P. FIGHTER II TURBO**, **PUZZLE ARENA TOSHINDEN** basa todo el peso del juego en las numerosas magias que puede ejecutar el jugador para «hacer la puñeta» al contrario. No es una idea muy original, pero creedme, funciona. Y es terriblemente adictivo.

NEMESIS

PUZZLE ARENA TOSHINDEN



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

VOYASHEN
TALMEAKY

**“OCURRA LO QUE
OCURRA, YO SIEMPRE
ME SIENTO BIEN”**

Los rumores de una posible fuga de nuestro escanista Alex Arriaga han desatado todo tipo de reacciones. Por un lado, la policía ha aumentado la vigilancia en los autobuses ante un más que previsible aumento de robos de cartera. Por otro, la moza de la foto se ha enganchado al futuro asiento libre y se niega a soltarlo (y eso que hemos probado incluso a besarla). Pues nada.

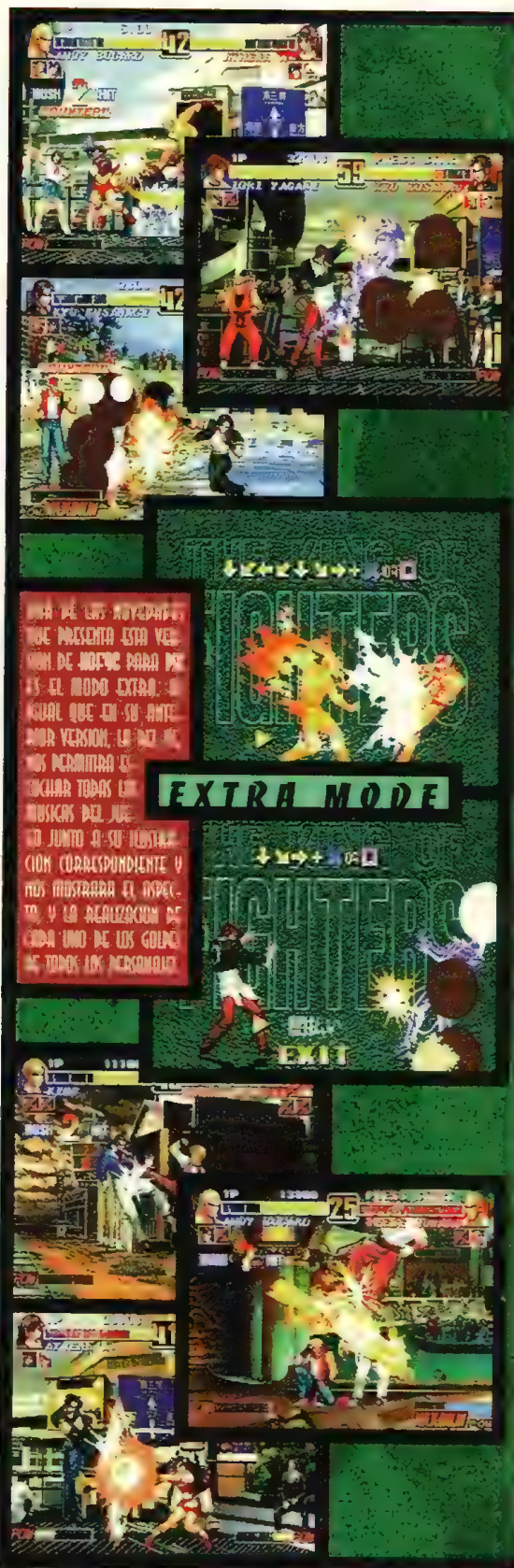
Según los expertos, la temperatura del asiento dentro de 3 años será igual a la de la cara interior de los muslos de Arriaga tras 1/4 de hora de footing.

が な の

が
な
の

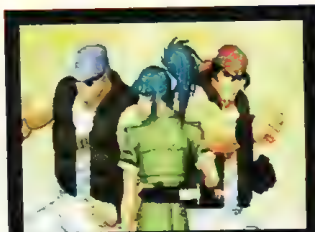
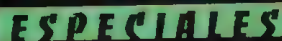


Al fin llega hasta nosotros una de las conversiones más esperadas por los usuarios de *PlayStation* aficionados a los juegos de lucha, **KOF'96**. Al contrario de lo que ocurrió con el anterior **KING OF FIGHTERS** de *PSX*, el '95, en esta nueva entrega todas las características de la recreativa han sido incluidas en esta versión, cuidando especialmente, como era de esperar, la jugabilidad, punto no muy trabajado en el anterior KOF para los 32 bits de *Sony*. Como siempre, el apartado gráfico ha sido ligeramente modificado, ya que, debido a la gran falta de memoria RAM de *PSX* con respecto a *Neo Geo CD*, se ha tenido que cortar algunos frames de los personajes para lograr una fluida animación, algo que pasa casi desapercibido si no has jugado hasta la saciedad a la versión de *Neo Geo*, *NGCD* o recreativa. Con respecto al manejo, **KOF'96** era famoso entre la



KING OF FIGHTERS' 96





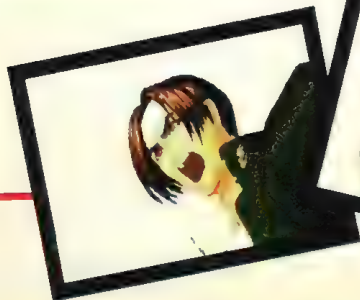
かなの
ROM

PLAYSTATION

SNK

gente que lo jugaba en los salones recreativos por su dudoso control y su dificultad para ejecutar golpes especiales. En esta versión para **PSX**, esta carencia de control ha sido mermada, haciéndolo casi más manejable incluso que el de **Saturn**, cuya versión había sido mejorada en este aspecto. La inteligencia y dificultad de la CPU ha sido exageradamente aumentada con respecto al anterior KOF para **PlayStation**, cuyos luchadores eran inútiles. De hecho, esta versión es posiblemente la más difícil de todas las existentes. Como único fallo, señalar que es un 10% más lenta que la de **Neo GeoCD**.

DOC



博



坂田博信堀雄鳥坂田

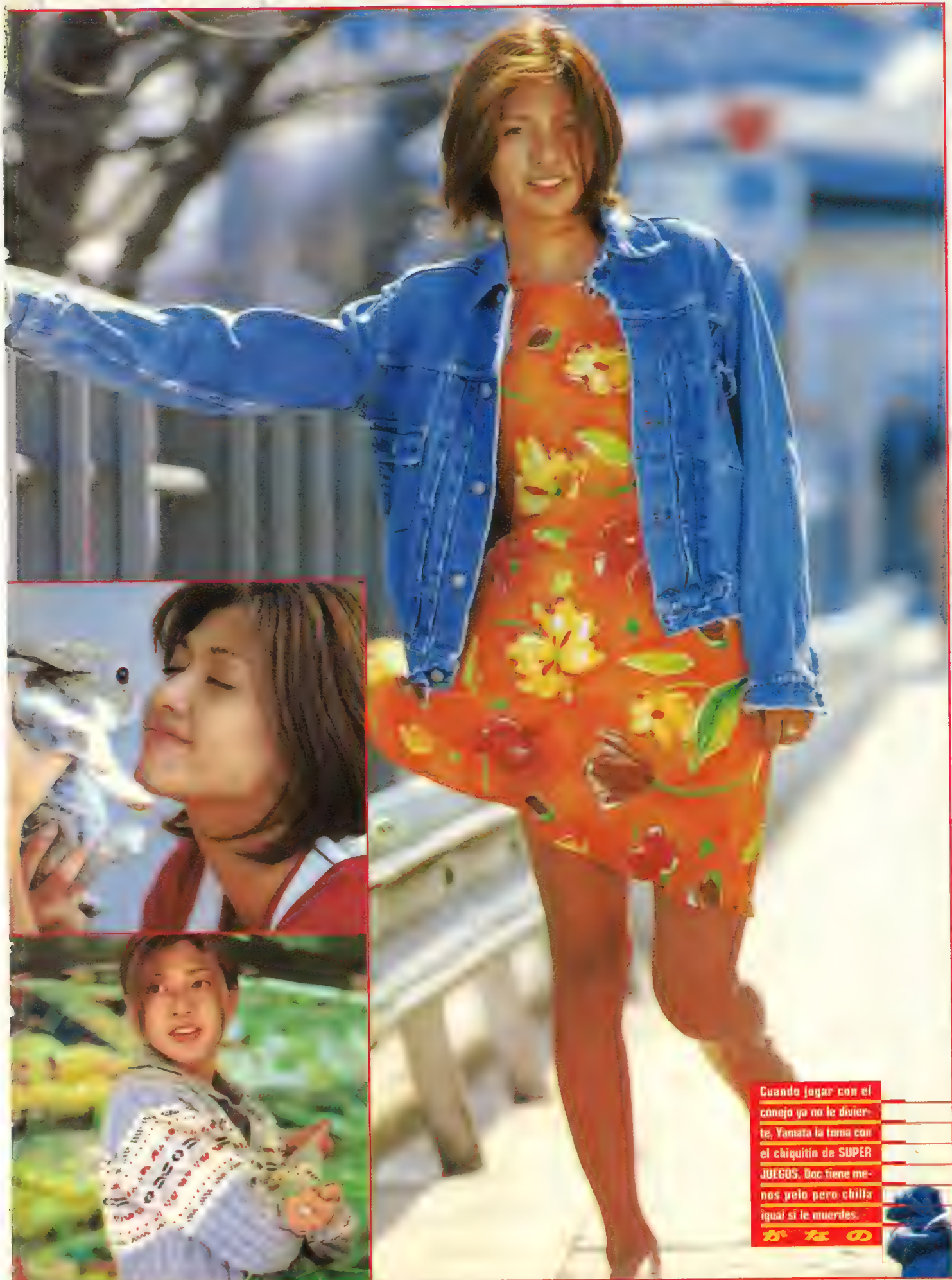


坂田博信堀雄

YAMATA
ENDOH

**"DOC NO ES BAJITO,
ES QUE NO LE GUSTA
DESTACAR MUCHO"**

Sabíamos que algún día alguien acabaría por encontrar algo bueno en ese micro-colaborador llamado Doc. Hasta la fecha, en esta redacción sólo se le había reconocido el hecho de ser el primero en acercar los videojuegos a los pigmeos... pero es que a él le pillaba realmente cerca. Como aquí no medimos a nadie por su talla, os diremos que es casi, casi como una persona.



Cuando jugar con el
conejo ya no le divier-
te, Yamata la toma con
el chiquitín de SUPER
JUEGOS. Doc tiene me-
nos pelo pero chilla
igual si le muerdes.

がなの



が なの

が なの



が なの
R O M

■ SATURN

■ SUNSOFT

A l fin Sunsoft se decide a convertir a un soporte doméstico, aparte de Neo Geo cartucho, su segundo juego de lucha para el soporte de SNK. Los usuarios de Saturn pueden sentirse orgullosos, ya que WAKU WAKU 7 no ha llegado a salir ni en Neo Geo CD. Similar en algunos aspectos a GALAXY FIGHT, WW7 es uno de los juegos de lucha más colo-

ristas y mejor animados que existen. Todos los personajes del juego son físicamente muy diferentes, sobre todo el jefe final, Fernandeth, el cual en determinados momentos ni cabe en la pantalla. Combos, especiales y los impresionantes supers, se dan cita en un juego cuyo fallo más notable es alguna que otra ralentización debido al tamaño de algún personaje. DOC



WAKU WAKU SEVEN





が なの
ROM

PLAYSTATION

ZOOM



Los integrantes de Zoom vuelven a deleitarnos con la segunda parte de ZERO DIVIDE. Aunque su nombre no está en el Olimpo de los juegos de lucha, la calidad que atesora ZERO DIVIDE 2 no ha pasado desapercibida entre los miembros de esta redacción.



Escenarios que poco tienen que envidiar a lo visto en TEKKEN 2, animaciones impresionantes para todos los personajes y, por supuesto, el aliciente de luchadores y escenarios ocultos han sido

tratados con maestría por los programadores de Zoom. Tal y como ocurría en la primera entrega, se ha incluido a la mascota de la compañía, el gato Neko, como uno de los luchadores secretos del juego. En lo que se refiere a las melodías, han mejorado bastante respecto a ZERO DIVIDE, destacando la del escenario de Eve que es una auténtica pasada. Esperamos que alguien lo distribuya en nuestro país para que todos disfrutemos con un título que merece ocupar un lugar en nuestra colección.

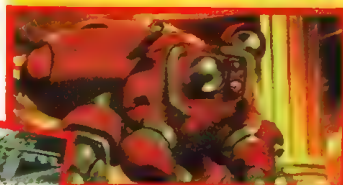
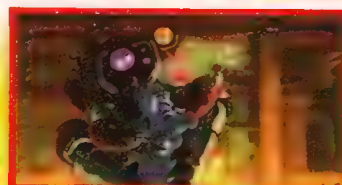
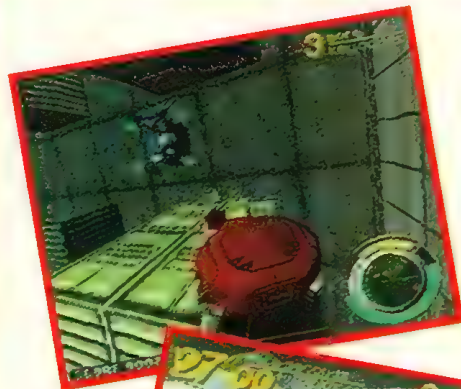
R. DREAMER



EN LA MODALIDAD PARA DOS JUGADORES EXISTE LA POSIBILIDAD DE ESCOGER ESCENARIO, PERO ALGUNOS NO ESTARAN ACTIVADOS HASTA QUE HAYAS ENCONTRADO LA FORMA DE ESCOGER A TODOS LOS PERSONAJES.

ZERO DIVIDE 2





La unión de Kodansha, (editora del cómic original de Masamune Shirow) y Sony Computer Entertainment ha dado como resultado una de las adaptaciones de manga a videojuego más ambiciosas de cuantas se han visto en el saturado mercado nipón. Con una calidad gráfica y sonora a la altura de las mejores producciones de Sony, **KOOKAKU KIDOOTAI: THE GHOST IN THE SHELL** llega a PlayStation avalada no sólo por el éxito de la obra impresa de Shirow, sino también por la enorme popularidad de la película de animación en todo el mundo, la cual llegó a alcanzar en EE.UU. el número uno en el *Billboard Video Chart*. Aquí fue editada por Manga Vídeo y emitida por Canal + las pasadas Navidades. Precedido de una *intro* de las que dejan sin aliento (ríete tú de la película), **GHOST IN THE SHELL** nos pone a los mandos de *Fuchikoma*, el sofisticado robot que sirve de vehículo y escolta a Motoko Kusanagi y el

resto de miembros de la patrulla *Ghost*. Dotado de dos potentes ametralladoras y un número ilimitado de misiles, *Fuchikoma* es capaz de desafiar las leyes de la gravedad gracias a sus potentes patas que le permiten alcanzar

Para el Fuchikoma no hay obstáculo ni superficie inalcanzable. Es un tigre.

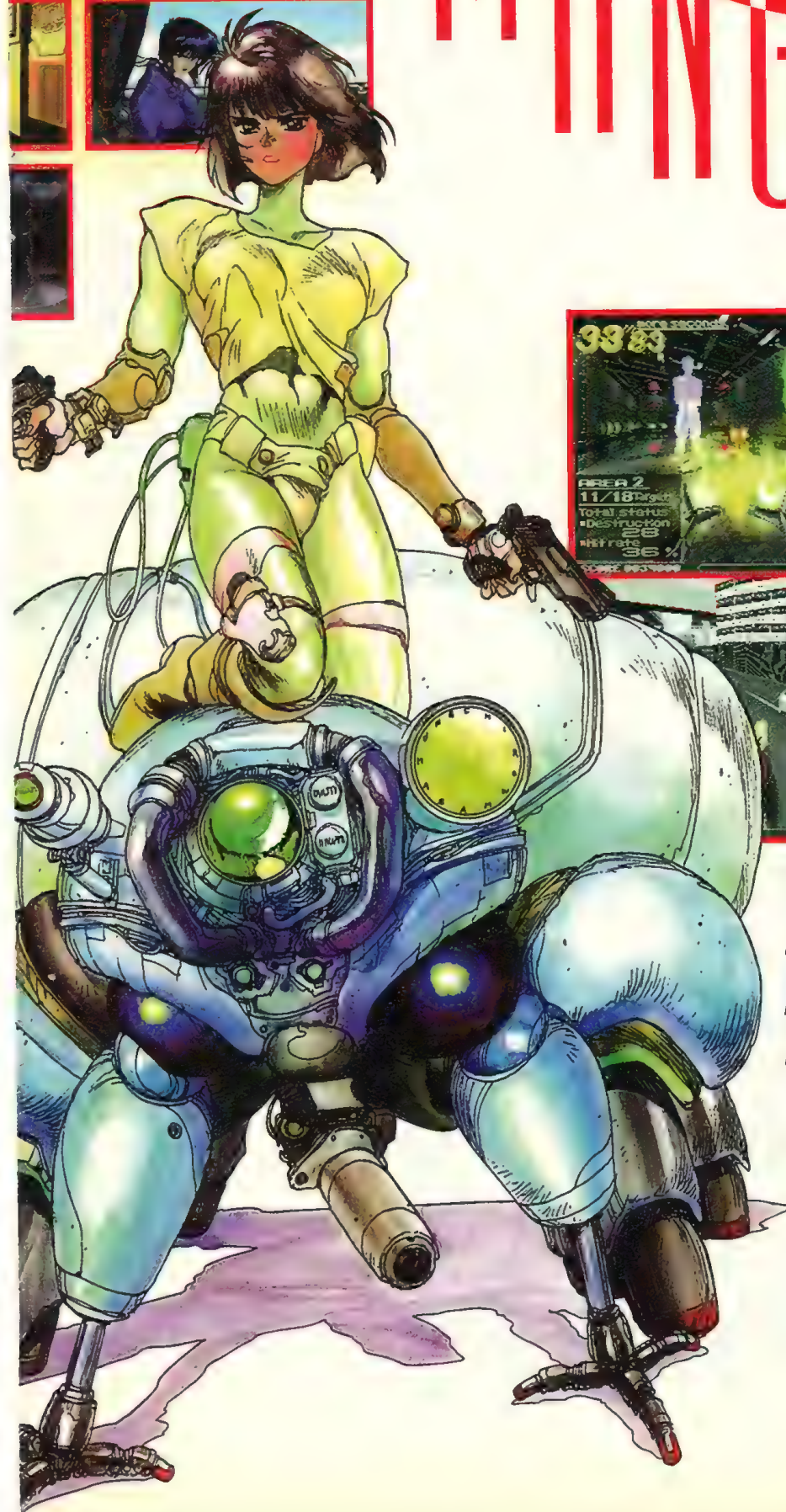
los edificios más altos, pudiendo incluso caminar por los techos como si nada. La mecánica del juego se podría definir como un *DOOM*, pero con misiones. Doce, para

GHOST IN THE SHELL

Título imprescindible para los amantes del manga, y uno de los mayores éxitos del pasado año en el mercado del vídeo. KOOHANU HIDOOTAI: THE GHOST IN THE SHELL, la obra cumbre de Masamune Shirow, llega a PlayStation de la mano de Kodansha y SCE. El cómic ya era bueno, pero el juego es increíble.

MANGA ZONE

• por NEMESIS •



La sexta misión nos deparará una espectacular persecución por carretera con tanques, motos y helicópteros.

ser exactos. Algunas, como *Chase I* y *Chase II* son persecuciones a toda velocidad que tienen como única meta sobrevivir y acabar con el jefe de turno. Pero otras, la mayoría, transcurren en escenarios urbanos, en los que *Fuchikoma* deberá localizar y eliminar determinados objetivos. Este es el caso de la quinta fase *An Invisible Shadow*, una espectacular ciudad en la que podremos movernos con entera libertad. SCE ha querido que está no sea otra de tantas adaptaciones de manga, por lo que **GHOST IN THE SHELL** está dotado no sólo de unos gráficos grandiosos, sino de detalles tan meritorios como la posibilidad de jugar en televisiones de formato 16:9 o una tercera modalidad de sonido, el *3D Effect Stereo*, que hace esencial el conectar la *PlayStation* a un equipo de música. La calidad del producto es tal, que casi estamos seguros en afirmar que muy pronto volveremos a oír hablar de **GHOST IN THE SHELL**. Tal vez para su lanzamiento en Europa.

EL CONTESTADOR



SUPERMANGA
C/O'Donnell 12.
20089 Madrid

PIIP Mensaje de Antonio Luengo (Madrid). ANI MAYHEM, el juego de cartas coleccionables del que ya os hablé hace unos meses, no va a ser editado en España. ¡Lástima! A ver si la nueva ampliación con los personajes de DRAGON BALL convence a algún editor con ganas de sacarse unas pelillas. Y por cierto. ¿De dónde ha salido eso de que Son Gokuh está a punto de abandonar el mercado anglosajón? Según mis informaciones, sus colecciones empiezan a venderse de lo lindo en los Estados Unidos... hasta el extremo de despertar un discreto interés en Hollywood.

PIIP Mensaje de Oriol Guzmán (Barcelona). FLASH GORDON, el nuevo FLASH GORDON, que ha emitido Canal + por las mañanas, nada tiene que ver con lo que entendemos por anime –aunque guarda una cierta similitud estilística; ese Flash salido de EVANGELION, ese Zarkov post-moderno...-. Se trata de una producción francesa que contó con el

beneplácito de la Heast Corporation, que es quien ostenta los derechos del cómic de Alex Raymond. Acaba de ser cancelada, por desgracia. Y con ella la línea de juguetes, que eran una pura delicia. Más información sobre su pase norteamericano en cuanto la reciba... Mientras, quédate con este dato escalofriante: Steven E. De Souza, el de STREET FIGHTER, trabaja en una nueva versión del héroe de nuestros sueños. ¡Horror!

PIIP Mensaje de Sara Fernández (Sevilla). Pocas páginas, precio muy alto, mala impresión, peor traducción, rotulación ilegible... Pues sí, tienes toda la razón, algunos editores nacionales se están pasando. Pero hay que admitir una cosa: negociar con los japoneses resulta casi imposible –te lo digo por experiencia reciente-. Si ellos dicen que hay que imprimir de una manera, o publicar los mangas al revés... pues a fastidiarse tocan. ¿Mi recomendación del mes? Euh... ninguna, ninguna. Las cosas que leo últimamente me



HOYOYO

10 PREGUNTAS MARGANTES QUE PONEN TU MENTE AL LIMITE



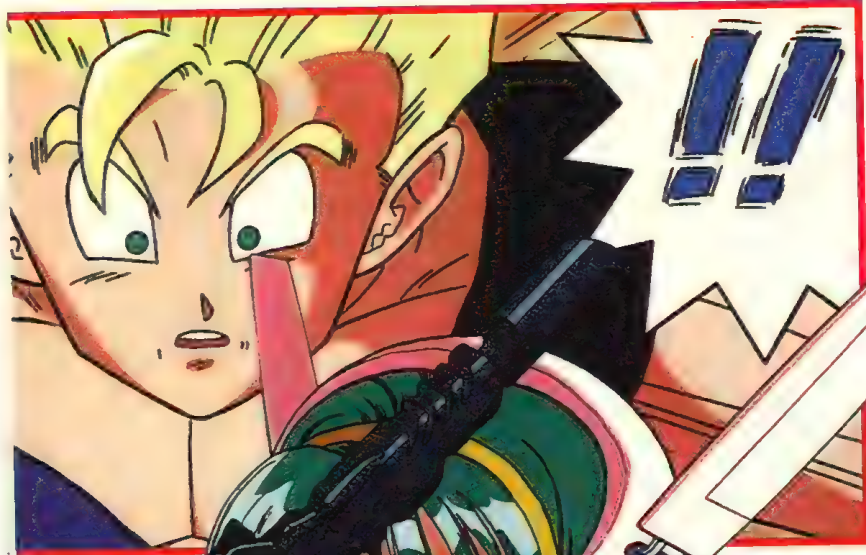
- ¿Existe una versión en castellano del manga CAPITAN HARLOCK?
- ¿Quién es el autor de SANCTUARY?
- ¿Cómo se llama el prólogo en forma de OVA de GUN SMITH CATS?
- ¿Cuál fue la primera obra publicada en España de Takuhito Kusanagi?
- ¿Quiénes son los autores de NEO-TOKIO?
- ¿Cómo se llama el planeta en que transcurre la acción de ICZER ONE?
- ¿En qué año nació Kía Asamiya?
- ¿Cómo se llama el artista suicida de MANGA-KA, nuestro juego de cartas?
- ¿Quién es el autor del manga LA ESPADA DEL INMORTAL?
- ¿Cómo se llaman los dos personajes enfrentados en MACROSS PLUS?

1. Gaidou Vostel. 2. Hironori Saito. 3. Chapter Zero. 4. Los monstruos de SHINGO. 5. Misao Yojima y Jun Hayase. 6. Iqna. 7. 1963. 8. Gaidou Vostel. 9. Hironori Saito. 10. Gaidou Vostel y Jun Hayase.

■ De 1 a 5 aciertos. Eres un capullín, pero puedes mejorar si sigues leyendo JAPANMANIA. ■ De 5 a 7 aciertos. No está mal. Se nota que te empollas el JAPANMANIA. ■ De 8 a 9 aciertos. ¡Chaval, casi rivalizas con Mr. Montané! ■ 10 aciertos. ¡ERES Mr. Montané!

aburren, fíjate tú. Aunque la línea Vértigo de Norma –que nada tiene que ver con el manga– es de lo mejor que se ha visto...

PIIP Mensaje de Susana Oliver (Bilbao). Las novelitas juveniles basadas en mangas de éxito, que se publican en Japón regularmente, tienen muy cruda su adaptación al mercado nacional. Son muy cortas, casi no tienen dibujos como sabes porque te has comprado alguna (lo que hace el coleccionismo) y muchas veces las escriben los propios autores. Me limitaré a decir que la prosa no es lo suyo. En cualquier caso, aquí tienes la portada de una novelita de Miyazaki, el Hombre-Más-Admirado. Que te aproveche.



PIIP Mensaje de Isabel Flores (Madrid). Osea que fuiste tú quien fue a ver la nueva película de los POWER RANGERS. Te felicito. Te admiro. Me alucinas. Ir, verla y tener tragaderas para soportarla hasta el final ya es una proeza... pero enviarme una carta diciendo que te gustó, raya la debilidad mental. Retrátate y te devolveré la palabra. De lo contrario, olvidate de mí...

PIIP Mensaje de Jordi Vila (Barcelona). Mira, santo de mi devoción, por más que simpatice con tu alegre desperdicio de tinta, no puedo tranquilizarte como te gustaría. El SALON DEL MANGA de este año, que según parece se celebrará la última semana de Octubre, se traslada de la Estación de Francia a la Farga de l'Hospitalet. ¿Mi opinión sobre el tema? Bueno, es indudable que el cambio —de un lugar céntrico de Barcelona a la periferia más lejana e inaccesible— reducirá el número de asistentes. Ha



ocurrido antes con otras ferias, que una vez en la Farga vieron disminuir el público hasta... extinguirse. Espero que en el caso del SALON DEL MANGA las cosas vayan mejor, aunque intuyo que no, que la cosa se nos acaba. ¡Ah! Tu 10 para VIDEO GIRL Ai queda anotado.

AL APARATO: J. M. MONTANE



Para regresar
afirmamos uno de los
supuestos el ejemplo
O Aparente:
mucho conducto con
espacios de la boca
completamente
que muestra la zona
dentadura es
de, estando en la
se puede comen-
lar el caso -
cambios de lugar y

SAFARI
CINEMA
VIDEO DE
1985

Masakazu Katsura

VIDEO GIRL LEN



VHS plus
ENCUENTRO DE CINEastas

MAGNETA
NORMA
ESTEREO

HABLA EL ALCALDE DE HIROSHIMA



Me alegro de todo corazón por el hecho de que se celebre en Barcelona la exposición «Hiroshima, mensaje de paz entre los pueblos». Hace medio siglo la explosión de la bomba atómica arrasó en un instante la ciudad de Hiroshima y acabó con la vida de miles de personas. Desde aquella fecha venimos transmitiendo a la comunidad internacional la verdad sobre la tragedia humana causada por la bomba atómica y recordamos el sufrimiento de una población que, por primera vez en la historia, se vio expuesta a los efectos de la radiactividad. Los horrores causados por aquella explosión han inspirado nuestra incesante súplica por la abolición de las armas nucleares. Sin embargo, existen miles de esas bombas desplegadas por todo el planeta, amenazando a la humanidad. No debemos olvidar que el 8 de julio de 1996 el Tribunal Internacional de Justicia declaró que el uso y la amenaza con armas nucleares constituyen una violación del derecho internacional; asimismo, aconsejo no escatimar esfuerzos sinceros en favor de la reducción de las armas nucleares. Por otra parte, el 10 de Septiembre del mismo año, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó, por mayoría absoluta y con el voto afirmativo de 158 países, el Tratado General de Prohibición de las Pruebas Nucleares. De todos modos, la prohibición no es total, pues pueden realizarse experimentos sin efectuar explosiones. Esta decisión es un reflejo del auge de la corriente mundial en favor de un mundo sin arsenales nucleares.

La paz no es sólo ausencia de guerras. La verdadera paz llegará con la solución de los problemas que la ponen en peligro: el aumento del número de refugiados producto de las guerras étnicas, el hambre, la pobreza, la violación de los derechos humanos, la destrucción del medio ambiente, etc. Por consiguiente, debemos seguir trabajando por la paz en el mundo, orientando nuestros esfuerzos hacia la juventud. Es de suma importancia que expliquemos de forma adecuada a las generaciones jóvenes la miseria causada por la guerra y el gran valor de la paz.

En este sentido, la celebración de la exposición, en la que se muestra una Hiroshima destruida por la explosión atómica, la fisonomía moderna de la ciudad reconstruida, y el estado actual de los arsenales nucleares, entre otros aspectos, tendrá un gran significado para el futuro de la humanidad.

Takashi Hiraoka





deseo, por el momento—, retomamos el pulso de la actualidad manga en nuestro país. ¿Recordáis mis palabras del mes pasado, cuando me lamentaba de la ausencia de novedades? Las cosas siguen más o menos igual, aunque **Norma Editorial** acaba de poner en circulación dos títulos destacables por muy distintos motivos.

El que esperáis desde hace tiempo, VIDEO GIRL LEN (395 pesetas, serie limitada), viene a confirmar que cuando un manga tiene un mínimo de interés, se mantiene en el mercado contra viento y marea. Decidme, sino, cómo se explica que *AI*, la colección original, muriera hace sólo 30 días y nos topemos ya con su secuela, todavía fresca en el **Japón**. Los números cantan... Poco más hay que añadir en este sentido. VIDEO GIRL LEN es un calco de su predecesora, con la diferencia de que a *Katsura* le bastan las dos primeras páginas para introducir a su nueva heroína y plantear el conflicto que da pie a la serie.

Pero hablaba de dos lanzamientos. El otro es NEOGENESIS EVANGELION (595 pesetas, serie limitada), manga del anime que os presentábamos el mes pasado, de rápida lectura y aún más rá-

pido disfrute. Crea adicción, vaya que sí. Puedo imaginaros haciendo cola en vuestra librería favorita para conseguir el último número, mes tras mes...

En lo tocante al anime, **Manga Films** acaba de poner a la venta la penúltima película de DRAGON BALL Z: EL REGRESO DE BROLY (1.995 pesetas, 47 minutos), con el regreso de un villano histórico, mucha acción, el espíritu de *Son Gokuh* haciendo de las suyas... y el terrible anuncio de que la serie terminará, en Octubre, con el lanzamiento de EL COMBATE DEFINITIVO. Pero siempre nos queda la saga VIRTUA FIGHTER, cuya segunda cinta está ya disponible (1.995 pesetas, 60 minutos), para seguir la senda del guerrero, gritando... ¡GOD SAVE HIRO-HITO!

Continúa la sequía editorial anunciada ya el mes pasado. Sólo **Norma** parece estar al margen con los lanzamientos de **Video Girl Len** y **Neogenesis Evangelion**.



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

SHATAY
ARATAKE

“PARA MI ESTO ES
IGUAL QUE BESAR
A ASIKITANGA”

Aunque esté mal decirlo, la verdad es que aquí todos lo pensábamos desde hace tiempo. Y así, si la chica dice que besar un capullo es lo mismo que besar a nuestro antiguo compañero (y ex-delincuente confeso) Asikitanga, tendremos que darle la razón. No es ningún secreto que el pobre no tenía muchas luces, pero si un cutis tan suave como el culito de un recién nacido.

Según una nota facilitada por la familia y la INTERPOL, Asikitanga «El Niño del Cutis Nacarado» piden trabajar en el mismo sitio dos semanas seguidas.

が 佐 の

mangaka

Mangaka Tribune

Checklist

ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA KOBABA ■ Nº 7
PATADA HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO
DABU-DABU ■ Nº 12
PUÑETAZO MONAKA ■ Nº 13
GOLPE DORKO ■ Nº 14
GOLPE BARAMOKU ■ Nº 15
PATADA LUBOMAKU ■ Nº 16

ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9

ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA
DOBUIO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11
METRALLETA
SEPAKU ■ Nº 15

CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12
BUEO ■ Nº 13
UMONEBE ■ Nº 13
DUMOKUKU ■ Nº 13
OKUKOMU ■ Nº 13
BOTASOKU ■ Nº 14
POPURABO ■ Nº 14
MIFURE ■ Nº 14
YUKUNO ■ Nº 14
KEMUKO ■ Nº 15
KUNOKUMA ■ Nº 16
TAMO ■ Nº 16
BUYOKAMERU ■ Nº 16

CIUDADES

RAEROKA ■ Nº 4

HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOCA ■ Nº 8
DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10
DAROKA ■ Nº 14
MORUKU ■ Nº 14

CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKU ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12
HYOMOSHI ■ Nº 14
DAKORE ■ Nº 14
SAYUGA ■ Nº 15
BIREI ■ Nº 15
BUNAMAKU ■ Nº 16
MALAYAKU ■ Nº 16

ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMOKU ■ Nº 12

MEKURA ■ Nº 13
MENAME ■ Nº 14
MEUNOBA ■ Nº 14
EISIM ■ Nº 16
SM-001 ■ Nº 16

GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12
NUKORU ■ Nº 13
MENORAKA ■ Nº 15

LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE KOBOKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR
DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE NIMIBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO
DE MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12
TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 12
MONTE TINOPU ■ Nº 13

BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13
MONTE DUBARAE ■ Nº 13
BOSQUE MABEKA ■ Nº 14
MONTE DALUMUBA ■ Nº 14
HYOBURAVILLE ■ Nº 15
KAGEMIVILLE ■ Nº 15
CARCEL GANEBOTU ■ Nº 15
MUNATUBEVILLE ■ Nº 15
BOSQUE NEMABEKO ■ Nº 15
BOSQUE BUDAH ■ Nº 16
BUMAKUVILLE ■ Nº 16
MONTE
KUMARAKABE ■ Nº 16
LOKUTE ■ Nº 16
BOSQUE LUMOKO ■ Nº 16
BOYUBIVILLE ■ Nº 16

PERSONAJES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10
HIROFUME KOSU ■ Nº 15

OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA
DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13

OBJETOS

BERUMASHI ■ Nº 5
MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10
MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12
BUKEBU ■ Nº 14
OPPUPA ■ Nº 14

IPU ■ Nº 15
SHOGAINO ■ Nº 15



ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13
BEBORUYO-BO ■ Nº 15
YUMIKO-BO ■ Nº 15



PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12
BABO ■ Nº 13
MARO ■ Nº 13
MUMA ■ Nº 14



POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12
MANOBUTO ■ Nº 13
LABUKE ■ Nº 13



SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12
DOROMABU ■ Nº 16
KUONABA ■ Nº 16




VEHICULOS

COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12

Reglas del juego aparecidas en
JAPANMANIA Nº 4
Numeros atrasados:
☎ (91) 566 31 79

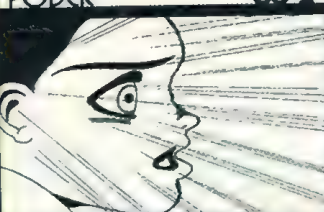
SOLDADO **CJ23**



• **MANAKOBO** •
Necrófilo y adicto a las alucinaciones de síntesis. Ha sido denunciado en repetidas ocasiones ante el Consejo de los Buriones por sus compañeros de las CAH. A pesar de todo, jamás se le ha podido llevar a juicio.

m
angaka

PODER **CJ4**



• **DOBU** •
Es una variable de proyección en la retina de un relámpago formulado, capaz de partir al adversario en dos mitades exactamente iguales. El corte es tan limpio, que puede llegar a ser confundido con un kasho-mi voluntario.

m
angaka

PODER **CJ13**



• **DADA** •
Pronunciando el mantra "¡DADAY KORUSHI LASHHEEEEE!", el iniciado puede levitar e incluso transportarse -modo incorpóreo- a corta o media distancia.

m
angaka


LUGAR **CJ315**



• **MESENAROMINILLE** •
Ciudad del arte, honesta y altamente culta, construye de forma espontánea bisontes de luz en el cielo. Su consciencia son sus propios edificios.

m
angaka


LUGAR **CJ175**



• **BOSQUE SABEME** •
Sus árboles son masas de la putrefacción, contaminados hasta lo delicioso por el reciente estallido de una nube perwhar. Tanto Sabeme como los pueblos de Hyerath y Kilra han sido declarados "zona de intra-excepción sensitiva".

m
angaka


PODER **CJ5**



• **PUPU** •
Quienes lo poseen, sanan enfermedades del corazón y los pulmones. Sólo puede ser impuesto por un Maestro iniciado en el Camino-de-los-Árboles-que-nunca-se-pierden-de-vista-pero-no-pueden-ser-vistos-siempre.

m
angaka

GUARDIAN **CJ22**



• **MORAKU** •
Guardianes de la ciudad de Moraku, son seres de energía pura, capaces de controlar la energía de la ciudad. Son seres de energía pura, capaces de controlar la energía de la ciudad. Son seres de energía pura, capaces de controlar la energía de la ciudad.

m
angaka

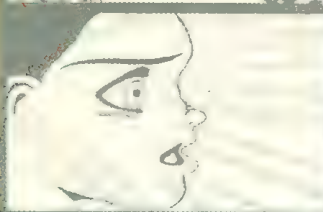
LUGAR **CJ350**



• **TUBBONVILLE** •
Sede de la Cúpula de las Pantomimas y con una población mayoritaria de actores, vive en un estado de constante esquizofrenia. La oportunidad ha sido aprovechada por los estudiosos de las enfermedades mentales para poner a prueba tratamientos a base de Alkiyathu.

m
angaka

PODER C-J14




• DOBU •

Es una variable de proyección en la resina de un relámpago formulado, capaz de partir al adversario en dos mitades exactamente iguales. El corte es tan limpio, que puede llegar a ser confundido con un kakemoni voluntario.

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

SOLDADO C-J23



• FURUKO •

Neófilo y adicto a las situaciones de gincasta. Ha sido denunciado en repetidas ocasiones ante el Consejo de los Bariones por sus compañeros de las CAM. A pesar de todo, jamás se le ha podido llevar a juicio.

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

LUGAR C-J315



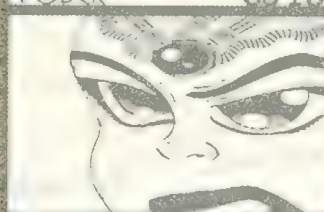
• MESENAROMINILLE •

Ciudad del arte, honesta y altamente culta, construye de forma espontánea bisutones de las en el cielo. En consecuencia son sus propios edificios.

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

PODER C-J13




• DADA •

Frunciendo el mantra "DADAY KOKUSHI LASHHEESEN", el iniciado puede levitar e incluso transportarse -modo laserpóreo- a corta e media distancia.

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

PODER C-J5




• KJH •

Quienes lo poseen, sanan enfermedades del corazón y los pulmones. Sólo puede ser impuesto por un Masayo iniciado en el Camino de los Árboles que nunca se pierden de vista para no puedan ser vistos siempre.

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

LUGAR C-J175



• BOSQUE SABEME •

Sus árboles son masetas de la putrefacción, contaminados hasta lo delirioso por el reciente estallido de una nube perwáit. Tanto Sabeme como los pueblos de Hyerash y Kilra han sido declarados "zona de extrema excepción sensitiva".

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

LUGAR C-J330



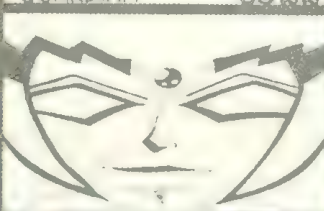
• TUBBOVILLE •

Sede de la Ópula de las Pantomimas y con una población mayoritaria de actores, vive en un estado de constante esquizofrenia. En oportunidad ha sido aprovechada por los estudiosos de las enfermedades mentales para poner a prueba tratamientos a base de Alkirythu.

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

GUARDIAN C-J22




• MOBAKA •

Militar profesional que, tras muchos años sirviendo como capitán de categoría XL, volvió por voluntad propia a la Guardia Mediocre en calidad de cabo. Fue una decisión polémica que le mereció, incluso, el desprecio formal de la fraga de Oficialistas.

m
angaka

いもの...でふ...
は...びきり...ずらし...生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...る劇場ア...メ...
ン...「となり...トトロ」な...説...
りました。...画の感動を...
は...宮崎監督...自身の懐かし...
えとお届けし...す。...まで...
トトロをあなた...そばに...

CONSPIRACION CJ291



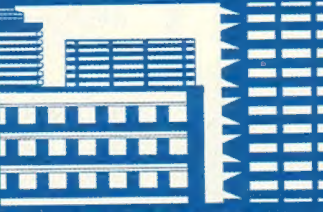
• SEVABO •

Nombrada en honor de la revuelta purulenta que, gracias a la Maldición de Tayashe, hizo brotar durante una semana la palabra "no" de los labios del Emperador Kouko. Es de un Nivel de Sofisticación Involuntaria 8.

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

LUGAR CJ199



• LAMUNOBONVILLE •

Por el carácter reservado de sus habitantes, es conocida en toda la Dimensión como "Villa Muda" (del perionóide Lamno, o "Sin Voz"). Es el lugar ideal para los amantes del silencio.

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

LUGAR CJ180




• MONTE MOBUBU •

En permanente invierno, las fincas de Mobubu son propiedad de destacados miembros de la Alta Cuna de Haki; como Taburo Kilipoh, el "rey de la sincronía astral".

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

ORACION CJ70



• AMEKOKI-BO •

"Que tu manto protector otorgue fertilidad a nuestra especie hasta convertirla en la más numerosa de entre todas las estériles, oh Yupeka, Diosa de Toda Santidad..."

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

SOLDADO CJ119



• MONAMUBO •

Es el mayor especialista en desactivación de Boomdroides y pertenece a la élite de las CAH. Se formó como extractor de rarhum de la cárcel de Kanomaro, donde cumplía condena como violador.

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

CEREMONIA CJ4



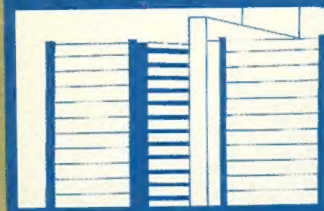
• TAISEKU •

Una sacerdotisa traza tres pentagramas en el suelo, proclama su pertenencia al Diablo Shüch... y consigue que la suerte favorezca a un hakiiano censado en la casa de piedra de Onimoke.

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

LUGAR CJ310



• SEINVILLE •

Es uno de los destinos turísticos preferidos por la etnia kahuyo, dada su inclinación vertical a la magia horizontal. En sus mansiones se celebran algunos rituales mesiánicos de iniciación.

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

LUGAR CJ400



• TERUKAVILLE •

Kuako, su Circuito de Vehículos Pulso-Veloces (VPV), es el más grande y peligroso de entre los 12 que han sido construidos en Haki.

m angaka

いもの...でふ...
りは、...ずらし...生きも...
の...口と出...ました...
宮崎駿監督による劇場アニメーション「となりのトトロ」が...
りました。映画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。

LUGAR CJ199



• LAMUNOBUVILLE •

Por el carácter reservado de sus habitantes, es conocida en toda la Dimensión como "Villa Muda" (del perionioide Lamno, o "Sin Voz"). Es el lugar ideal para los amantes del silencio.

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

CONSPIRACION CJ291




• SEVABO •

Nombrada en honor de la revuelta purulenta que, gracias a la Maldición de Tayashe, hizo brotar durante una semana la palabra "no" de los labios del Emperador Konko. Es de un Nivel de Sofisticación Involuntaria 8.

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

ORACION CJ70



• AMEKOKI-BO •

"Que tu manto protector otorgue fertilidad a nuestra especie hasta convertirla en la más numerosa de entre todas las estériles, oh Yupeka, Diosa de Toda Santidad..."

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

LUGAR CJ80



• MONTE MOBUBU •

En permanente invierno, las fincas de Mobubu son propiedad de destacados miembros de la Alta Cuna de Haki; como Taburo Kilipoh, el "rey de la sincronía astral".

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

CEREMONIA CJ4



• TAISEKU •

Una sacerdotisa traza tres pentagramas en el suelo, proclama su pertenencia al Diabolo Shūich... y consigue que la suerte favorezca a un hakiano censado en la casa de piedra de Onimoke.

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

SOLDADO CJ19



• MONAMUBO •

Es el mayor especialista en desactivación de Boomdroids y pertenece a la élite de las CAH. Se formó como extractor de rarhūm de la cárcel de Kanomaro, donde cumplía condena como violador.

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

LUGAR CJ400



• TERUKAVILLE •

Kuako, su Circuito de Vehículos Pulso-Veloces (VPV), es el más grande y peligroso de entre los 12 que han sido construidos en Haki.

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

LUGAR CJ310



• SEINIVILLE •

Es uno de los destinos turísticos preferidos por la etnia kahuyo, dada su inclinación vertical a la magia horizontal. En sus mansiones se celebran algunos rituales mesiánicos de iniciación.

mangaka

いもの...でふ...
りは、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...
「となりトトロ」が...
りました。...の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで
トトロをあなたそばに...

博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博

坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

URUWE
SONODA

**“TRABAJO MENOS
QUE LOS ALBAÑILES
DE DE LUCAR”**

Es fácil decirlo pero realmente difícil probarlo. Los operarios de De Lucar están a tan sólo unas horas de la plusmarca mundial de “Perismo Total” y ya son los dueños absolutos del record de “Excusas Absolutamente Infames”. La verdad es que Uruwe trabaja menos que el peluquero de Mario Conde o el confesor de Mayerick pero, aún así, no les llega ni a la suela de los zapatos.

Trabaja menos que el profesor de Latín de Poli Díaz «El Potro de Vallecas» y es completamente feliz viendo la vida pasar abrazada a su blanda almohada.

がなの

PC Plus

Presenta Windows 98

la revista europea de informática
más vendida en el mundo

A fondo

Analizamos punto por punto las características
del nuevo sistema operativo de Microsoft:
Windows 98 muestra sus cartas

A prueba

QuarkXPress, PageMaker y Ventura la mejor
oferta de autoedición profesional en
Windows

Más limpio también es más rápido. Los
mejores desinstaladores del mercado

Análisis

Fast da un paso más en la edición de
vídeo digital con la DV Master

Corel WebMaster, nuevo software para
la gestión de sitios web

Cinemedia, un CD-ROM de película

Internet

La conexión por cable: el futuro que
ya está aquí

Número de
septiembre ya a
la venta



Elaborado especialmente para la revista

En el SuperCD de este mes

Versión completa de Photo Suite 6.5 LE, versión de 30 días de Corel WebMaster Suite,
versión de evaluación de Power J 2.1 y de Corel PhotoPaint 7, Digiphone 1.03
y muchos programas más

PC Plus  GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática